

**G16组号：G16**

**测 试 用 例**



课 程 名 称 软件工程基础

项 目 名 称 模拟三国

小 组 名 称 明德1-518

指 导 老 师 杨枨



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 代码版本号 | 更新内容 | 更新日期 |
| 1 | V0.0.1 | 最初的测试框架 | 2019.5.24 |
| 2 | V0.0.3 | 测试用例添加 | 2019.5.26 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

注：红色标注为当前文档版本。

# 引言

## 编写目的

1. 测试时，帮助测试人员进行测试。
2. 评审时，为评审人员提供评审对象。

## 阅读对象

设计人员，测试人员和评审人员。

## 注意事项

测试需要按照测试用例和相关方法范例，不可以盲目测试。

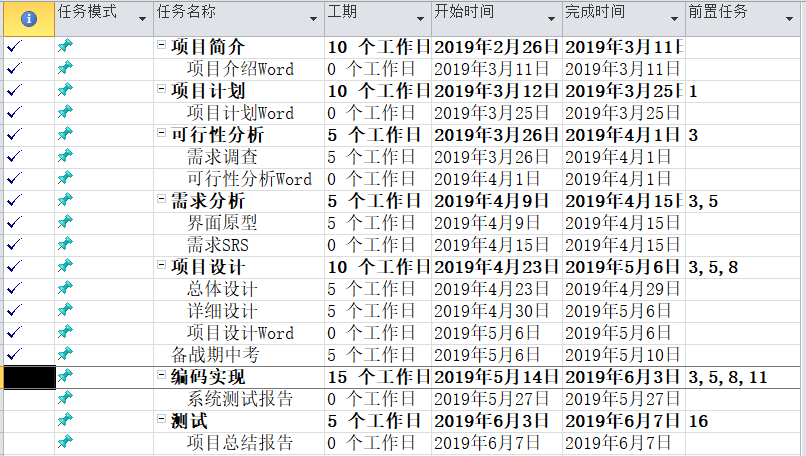
## 参考模板

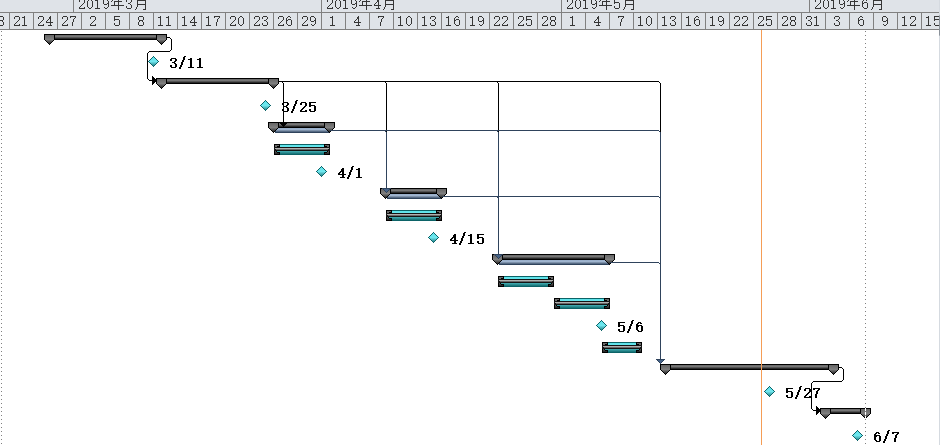
[1]GB/T 9386-2008.计算机软件测试文档编制规范.

[2]GB/T 15532-2008.计算机软件测试规范.

# 测试计划

## 进度安排





起始时间：6月3日。

结束时间：6月7日。

实际时长：7天。

是否可以机动延长：可以延长7天。

## 相关人员

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 一级分类 | 二级分类 | 三级分类 | 设计 | 实现 | 测试 |
| 前端 | UI用户界面设计 | 界面 | 王华怿 | 王仕杰 | 吴帅毅 |
| 王仕杰 |
| 逻辑 | 王华怿 |
| 王仕杰 |
| 美工 | 王华怿 |
| 王仕杰 |
| 美工素材 | 可自制素材 | 王仕杰 |
| 不可自制素材 | 王华怿 |
| 王仕杰 |
| 后端 | 数据库交互 | 本地数据库 | 王华怿 | 吴帅毅 | 王仕杰 |
| 吴帅毅 |
| 云服务器数据库 | 王华怿 |
|
| 王华怿 |
| 游戏运行逻辑 | 前后端对接 | 王仕杰 | 王仕杰 | 王华怿 |
| 吴帅毅 | 王仕杰 |
| 核心运行 | 王华怿 |
|
| 类设计及实现 | 常量 |
|
| 函数 |
|

## 测试范围

由于本软件规模较小，因此所有UI界面和游戏数据都需要进行测试。

## 测试方法

静态测试方法：代码审查，代码走查和静态分析。在下面第4大章会报告静态测试的结果。

动态测试方法：采用白盒测试和黑盒测试。在下面的第3大章会使用以下方法列出测试用例，并且同样在第4大章进行测试结果报告。

# 测试用例设计

## 单元测试

参照文件：详细设计文档

测试技术：白盒测试技术

测试说明：测试设计员需要按照详细设计的模块设计，划分相对应的模块测试用例。并且以白盒测试作为主要测试技术，对每个功能模块当中的所有选项进行测试。

模块示例：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **一级模块** | **二级模块** | **三级模块** | **模块描述** |
| 新游戏 | 存档选择 | 空白新增 | 在未有存档的地方新增存档 |
| 覆盖原有 | 在已有存档的地方覆盖存档 |
| 剧本选择 | | 选择游玩的剧本 |
| 势力选择 | | 选择游玩的势力 |
| 加载游戏 | 存档选择 | 存档读取 | 读取选择的存档 |
| 存档删除 | 删除选择的存档 |
| 游戏界面 | 军事 | | 出征，输送，征兵 |
| 经济 | | 开发农田，开发商业，粮草买卖，提高民忠 |
| 人事 | | 任命，褒奖，移动，流放，登庸 |
| 谋略 | | 驱虎吞狼，离间武将，降低商业，降低农业 |
| 情报 | | 显示总体的情报，例如武将、城池、势力等 |
| 设置 | | 同下【设置】模块 |
| 下一回合 | | 进行下一回合的推演 |
| 排行榜 | | | 查看本人在好友和全局的排名和分数 |
| 设置 | | | 对音量，字体等进行设置 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 模块名称 | 测试内容 | 测试正确结果 |
| 1 | 新游戏 | 在每个空存档处（一共三个）都分别以不同的剧本（目前只有一个剧本）和势力开始一局新游戏. | 所有情况下，游戏都可以按照选择的存档位置，剧本和势力开始。 |
| 2 | 读取游戏 | 1. 在已有存档的存档处，进行读取并载入游戏。 2. 在未有存档的存档处进行读取。 3. 在已有存档的存档处进行删除。 | 1. 如已有正确的存档并读取，则应该能打开相对应的游戏记录 2. 如未有存档，则无法打开游戏 3. 如有正确的存档并删除，这应能跳出【确认删除】的界面。 |
| 3 | 军事 | 在已开的一局游戏中，对军事模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。1.出征  2.输送  3.征兵 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。  1.出征的话赢得一方得到敌方所有资源，输的一方资源减半。  2.输送则输送方减少资源，受益方获得资源。  3.征兵则是增加兵力 |
| 4 | 经济 | 在已开的一局游戏中，对经济模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。  1.开发农田  2.开发商业  3.粮草买卖  4.提高民忠 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。  1.开发农田则粮草增加  2.开发商业则金钱增加  3.若卖粮草则粮草减，金钱增加；若买粮草则金钱减少，粮草增加  4.提高民忠则民忠提高 |
| 5 | 人事 | 在已开的一局游戏中，对人事模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。1.任命  2.褒奖  3.移动  4.流放  5.登庸。 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。   1. 任命则某个武将作为太守 2. 褒奖则相应武将忠诚提高。 3. 移动则武将离开该城池进入其他城池。 4. 流放则把相应武将驱逐。 5. 登庸则是使流浪武将归属该势力 |
| 6 | 谋略 | 在已开的一局游戏中，对谋略模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。  1.降低商业，  2.降低农业等操作。  3.离间武将  4.驱虎吞狼。 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。  1.降低商业则相应势力金钱降低，民忠减少。  2.降低农业则相应粮草减少，民忠减少。  3.离间武将则，武将与主公之间的信任度降低。  4.驱虎吞狼则，制定两势力进行战争，并自己取得渔翁之利。 |
| 7 | 情报 | 在已开的一局游戏中，点击【情报】按钮。 | 正确显示当前游戏的所有势力、城池和武将信息。 |
| 8 | 设置 | 在已开的一局游戏中和在主界面中，分别点击【设置】按钮，调整音量。 | 音量可以正确调整。 |
| 9 | 下一回合 | 在已开的一局游戏中点击【下一回合】 | 成功完成AI行动，回合推演和数据变化 |
| 10 | 排行榜 | 1. 在自身未有成绩的情况下，在主界面点击【排行榜】按钮 2. 在自身已有成绩的情况下，在主界面点击【排行榜】按钮 3. 在自己成绩提高的情况下，在主界面点击【排行榜】按钮 | 1. 正确显示预置成绩排名 2. 正确显示预置成绩排名和自己排名 3. 正确显示成绩和排名的变化 |

## 集成测试

参照文件：总体设计文档

测试方法：渐增式测试方法,自顶向下

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 模块排序 | 测试内容 | 测试正确结果 |
| 1 | 新游-剧本-势力 | 在每个空存档处（一共三个）都分别以不同的剧本（目前只有一个剧本）和但有多个势力开始一局新游戏. | 所有结果与测试操作的预期结果相同。所有情况下，游戏都可以按照选择的存档位置，剧本和势力开始。 |
| 2 | 新游-剧本-势力-军事 | 在已选中的势力中，对军事模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。   1. 出征 2. 输送 3. 征兵 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。  1.出征的话赢得一方得到敌方所有资源，输的一方资源减半。  2.输送则输送方减少资源，受益方获得资源。  3.征兵则是增加兵力 |
| 3 | 新游-剧本-势力-内政 | 在已选中的势力中，对内政模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。  1. 军事  2. 人事  3. 经济 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。   1. 得到军事模块的相应功能 2. 得到人事模块的相应功能 3. 得到经济模块的相应功能 |
| 4 | 新游-剧本-势力-人事 | 在已选中的势力中，对内政模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作。  1.任命  2.褒奖  3.移动  4.流放  5.登庸。 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。  1.任命则某个武将获得相应的头协。  2.褒奖则相应武将获得相应奖励。3.移动则武将离开城池进入其他城池。  4.流放则是民忠低到某个值把相应武将驱逐出城。  5.登庸则是民忠达到最大值相应武将进行登基。 |
| 5 | 新游-剧本-势力-谋略 | 在已选中的势力中，对谋略模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作  1.降低商业，  2.降低农业等操作。  3.离间武将  4.驱虎吞狼。 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。  1.降低商业则相应势力金钱降低，民忠减少。  2.降低农业则相应粮草减少，民忠减少。  3.离间武将则，武将之间的信任度降低。  4.驱虎吞狼则，制定两城进行战争，并自己取得渔翁之利。 |
| 6 | 新游-剧本-势力-情报 | 在已选中的势力中，对情报模块的每一个选项分别以不同的条件进行操作显示总体的情报。  1.武将  2.城池  3.势力 | 所有结果与测试操作的预期结果相同。   1. 显示武将属性等信息 2. 显示城池等信息 3. 显示相应势力等信息 |
| 7 | 新游-剧本-势力-下一回合 | 在已开的一局游戏中点击【下一回合】 | 成功完成AI行动，回合推演和数据变化 |
| 8 | 旧游-读取-军事 | 读取存档后的之前所有军事信息。 | 有正确的存档并读取，打开相对应的游戏记录 |
| 9 | 旧游-读取-内政 | 读取存档后的之前所有内政信息。 | 有正确的存档并读取，打开相对应的游戏记录 |
| 10 | 旧游-读取-人事 | 读取存档后的之前所有人事信息。 | 有正确的存档并读取，打开相对应的游戏记录 |
| 11 | 旧游-读取-谋略 | 读取存档后的之前所有谋略信息。 | 有正确的存档并读取，打开相对应的游戏记录 |
| 12 | 旧游-读取-情报 | 读取存档后的之前所有情报信息。 | 有正确的存档并读取，打开相对应的游戏记录 |

## 确认测试

参照文件：需求分析文档，游戏设计目标文档

# 测试结果

暂无，等待测试实施。

# 测试报告

暂无，等待测试实施。

# 附录

暂无，等待测试实施。